Photoshop CS2

Pour PC et Mac

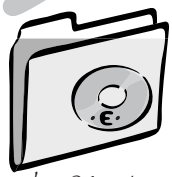
Pierre **Labbe**

© Groupe Eyrolles, 2006,
ISBN : 2-212-11693-4

EYROLLES

6 Nettoyer et retoucher les images

Avant de réaliser un montage, un petit travail est parfois nécessaire, il s'agit du nettoyage de la photo. Cela consiste à enlever les taches, rayures ou autres petits défauts présents sur le document. Il peut être suivi d'une retouche localisée sur la luminosité, le grain, la netteté… Dans certains cas, on pourra pousser le travail jusqu'à des retouches plus conséquentes. Photoshop propose quelques outils pour effectuer cette préparation de l'image.



Dossier : chap06_retouche

Supprimer les imperfections

Pour effectuer des corrections de type nettoyage ou retouches, vous disposez de quatre outils : le **Correcteur de tons direct** (nouvel outil de la version CS2), le **Correcteur**, l'outil **Pièce** et le **Tampon** ; et de quelques filtres : **Antipoussière** pour les petites tâches et **Point de fuite (**nouveau filtre de la version CS2) qui s'avérera utile pour des corrections dans lesquelles interviennent des perspectives.

venise(retouche).psd @ 20% (Avant, RVB)
20 %
2000 pixels x 1400 pixels
venise(retouche).psd @ 20% (Après, RVB)
20 %
2000 pixels x 1400 pixels

À l'aide des outils Correcteur, on supprime des éléments indésirables.

L'outil Correcteur de tons directs

Il faut comprendre que c'est le correcteur qui est direct et non pas le ton. C'est un nouvel outil qui permet rapidement, sans définir de zone de référence, d'éliminer des éléments indésirables dans une photo. Cependant, ces éléments doivent être suffisamment différents par rapport à l'arrière-plan. Dans l'ordre des corrections, c'est cet outil que l'on utilisera en premier, on passera ensuite au **Correcteur** si on souhaite davantage définir une référence puis à l'outil **Pièce** si les tâches sont « rebelles ».

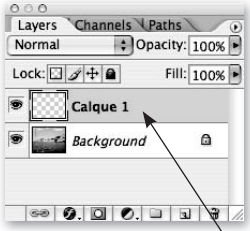
La photo avant et après passage du correcteur de tons directs (ici, l'effet est plus spectaculaire qu'utile !)

Le mode d'emploi du Correcteur de tons directs

Il comporte trois étapes :

- l'ajout d'un calque pour recevoir les corrections ;
- le réglage de la taille de l'outil ;
- et enfin, l'application de l'outil.

On souhaite enlever cette inscription, on a ajouté un calque



Le calque de corrections

Les corrections que vous allez effectuer avec cet outil peuvent être placées sur un calque de manière à ne pas toucher à l'image initiale. Pour utiliser correctement cet outil, il convient donc d'ajouter un calque (par clic sur l'icône de la palette **Calques**) et de cocher, dans la **barre d'options** de l'outil, l'option **Échantillonner les calques** pour que la correction soit placée sur ce nouveau calque.

Fichier : retouche_02.jpg

Les réglages de l'outil

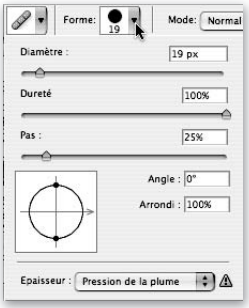
L'efficacité de l'outil est liée à son réglage. En effet, pour utiliser l'outil, vous devez définir sa taille mais si elle est trop importante ou trop petite par rapport à la zone à corriger, le résultat ne sera pas concluant. Il ne faut pas hésiter à annuler l'opération par l'historique (en tapant **Cmde ⤳ Z** [**Alt Ctrl Z**]) et à tester avec une autre taille d'outil pour voir si la correction n'est pas plus efficace.

Le réglage de taille de l'outil et de l'aspect de ses bords (flous ou nets) s'effectue dans la **barre d'options** par clic sur le triangle à droite de la forme en cours ou, directement sur l'image, par le menu contextuel ou encore au clavier — ces raccourcis (*voir le tableau page suivante*) sont les mêmes pour tous les outils ayant une taille modifiable. Les corrections avec un outil réglé avec des bords nets donnent souvent de meilleurs résultats.

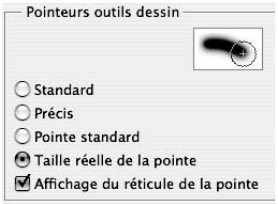
Attention : pour régler la taille et la dureté des outils, la version CS2 utilise les mêmes raccourcis que la version CS mais pas ceux de la version 7 ; pour les redéfinir, utilisez le menu **Édition/Raccourcis clavier** à la rubrique **Outils** puis **Diminuer/Augmenter la taille de la forme**.

Réglages		Touche
Taille	↗	<
	↘	$
Dureté	↗	⇧ >
	↘	⇧ $

Réglage au clavier ou par la barre d'options.



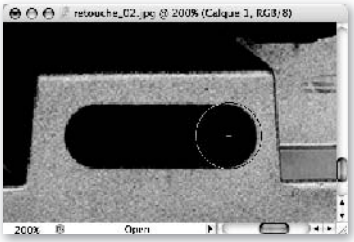
Remarque : selon les réglages des préférences (*voir ci-contre*), il est possible de visualiser la surface exacte que l'outil corrigera (éventuellement avec une croix au centre).



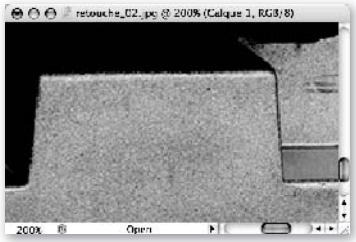
L'application de l'outil Correcteur de tons directs

Une fois l'outil réglé, glissez l'outil sur la zone à corriger. Par défaut, Photoshop utilise les pixels environnants (option **Similarité des couleurs**) pour recréer la partie de l'image couverte par l'outil.

On règle la taille de l'outil.



On glisse l'outil.



La zone est rectifiée.

Si la correction ne vous convient pas, annulez-la (**Cmde Z** [**Ctrl Z**]) et recommencez avec un outil de taille légèrement plus petite. Vous pouvez également tester l'outil en l'appliquant avec l'option **Créer une texture**. Dans ce cas, Photoshop utilise tous les pixels couverts par l'outil pour créer une texture permettant de corriger la zone. Si cette texture ne donne pas un résultat satisfaisant, repassez l'outil une seconde fois sur la zone.

Fichier : retouche_03.jpg

Après quelques passages du correcteur, la photo est nettoyée.

Cette correction apparaît sur le calque ajouté mais le résultat visuel est le même que si la correction avait été faite directement sur l'image. Si vous souhaitez rectifier cette correction, vous pouvez toujours utiliser la gomme pour effacer certaines parties du calque et recommencer la correction.

L'outil Correcteur

Comme le **Tampon** (*voir plus loin*), le **Correcteur** fonctionne en copiant des pixels prélevés sur une partie de l'image ou dans un motif mais il conserve la texture, la luminosité et l'ombrage des pixels remplacés de sorte que les pixels corrigés s'intègrent mieux dans le reste de l'image. Les résultats sont souvent de meilleure qualité qu'avec l'outil **Tampon**.

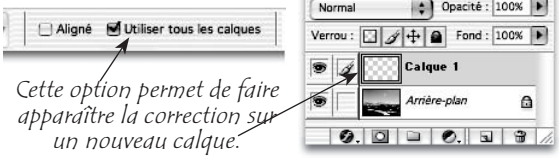
Le mode d'emploi du Correcteur

Il comporte quatre étapes :

- l'ajout d'un calque pour recevoir les corrections ;
- le réglage de la taille de l'outil ;
- la définition de la zone de référence ;
- et enfin, l'application de l'outil.

Le calque de corrections

L'outil **Correcteur** fonctionne de façon similaire à l'outil **Tampon**. Il possède même une option (mode **Remplacer**) qui permet de l'utiliser à la place du **Tampon**.



Cette option permet de faire apparaître la correction sur un nouveau calque.

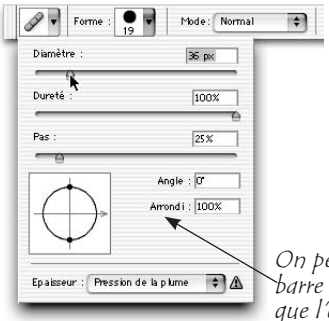
Comme pour l'outil précédent, la source de prélèvement peut se situer sur un autre calque ; ainsi, plutôt que de faire apparaître la correction directement sur l'image (ce qui serait irréversible), vous pouvez ajouter un calque et cocher dans la **barre d'options** de l'outil l'option **Échantillonner les calques** pour que la correction soit placée sur le nouveau calque.

Une précaution supplémentaire peut être prise en réalisant une sélection qui encadre la zone à corriger. C'est utile si les bords de cette zone ont un fort contraste. En effet, si elles sont exclues de la sélection, ces couleurs extérieures ne risqueront pas de se mélanger dans la zone corrigée lors de l'utilisation de l'outil **Correcteur**.

Fichier : retouche04.jpg

La taille d'outil

La seconde étape consiste à choisir une taille pour l'outil et à régler l'aspect de ses bords (flou ou net) — des changements de taille pourront être effectués en cours d'utilisation. Cette opération se réalise dans la **barre d'options** de l'outil ou directement sur l'image par le menu contextuel ou au clavier (*voir le tableau de la page précédente*).



On peut régler la taille dans la barre d'options par cette palette que l'on retrouve sur l'écran dans le menu contextuel.

Il faut régler la taille de l'outil avant de l'appliquer sur la zone à corriger.

La zone de référence

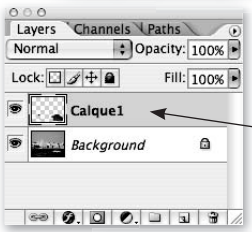
La troisième étape dans l'utilisation de l'outil **Correcteur**, c'est de définir la zone qui servira de référence (celle qui sera copiée) : pour cela, enfoncez la touche **[Alt]** (l'outil devient ⊕) et cliquez sur la zone désirée.

Par [Alt] clic, on définit la zone à dupliquer.

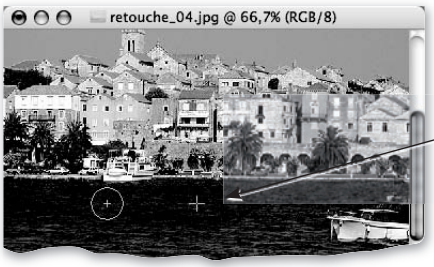
L'application de l'outil

C'est la dernière étape. Elle consiste à glisser l'outil sur la zone à corriger. Les pixels dupliqués ne sont fusionnés avec les pixels sur lesquels est passé l'outil que lorsque vous relâchez le bouton de la souris.

La correction apparaît sur le calque ajouté mais le résultat visuel est le même que si la correction avait été faite directement sur l'image. Si vous souhaitez rectifier cette correction, vous pouvez toujours utiliser la gomme pour effacer certaines parties du calque.



La correction s'affiche sur le calque actif.



Quand on glisse l'outil, la zone prélevée est indiquée par la croix…

…la correction n'est réalisée qu'au relâchement du bouton de la souris.

Remarque : bien que cela soit moins indispensable qu'avec l'outil **Tampon**, il ne faut pas hésiter à redéfinir une nouvelle référence (par **[Alt] clic**) avant d'effectuer une correction sur une autre zone.

Les options de l'outil

La **barre d'options** permet d'autres réglages, parmi lesquels : le mode de fusion, la source et l'alignement.

Les autres options de l'outil Correcteur.

Le mode de fusion : le mode **Normal** donne le plus d'efficacité à cet outil. Le mode **Remplacer** a comme effet de convertir le **Correcteur** en outil **Tampon** (**de duplication**). Si les pixels sont placés sur un autre calque, le mode de fusion du calque peut être changé pour obtenir un résultat analogue au réglage du mode de l'outil.

La source : par défaut c'est l'option **Échantillon** qui est sélectionnée, c'est-à-dire que la source (ou pixels de remplacement) est constituée par les pixels définis par la zone de référence (désignée par **[Alt] clic**). Il est possible de remplacer cette source par un motif qui prendra néanmoins la couleur de la zone où l'outil est appliqué.

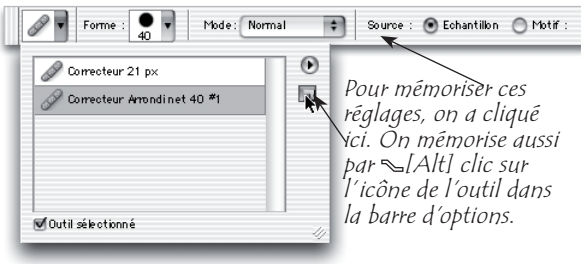
L'alignement : cette option n'intervient que si l'outil est appliqué en plusieurs fois. En effet, après la première application, si l'option **Aligné** n'est pas cochée (option par défaut), lors d'une seconde application de l'outil, la zone de référence reste inchangée. Si l'option est cochée, c'est la distance entre la zone retouchée (là où passe l'outil) et la zone de prélèvement (matérialisée par une croix) qui reste conservée.

Fichier : retouche_05.psd

Suite à une correction de perspective avec le filtre Correction de l'objectif (voir pages 103 à 105), des pixels transparents apparaissent autour de l'image.

On utilise l'outil Correcteur avec le mode Aligné pour remplir la zone vide. Il faut définir une zone de référence pour la partie droite de l'image et une autre pour la partie gauche.

Les mémorisations des réglages



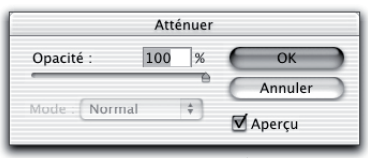
Pour mémoriser ces réglages, on a cliqué ici. On mémorise aussi par [Alt] clic sur l'icône de l'outil dans la barre d'options.

Tout réglage de l'outil **Correcteur** est mémorisable dans la palette des **Outils prédéfinis** de manière à être réutilisable plus facilement. Cette opération se réalise depuis la **barre d'options** par un clic sur l'icône de l'outil puis sur l'icône , ou dans la palette des **Outils prédéfinis** (affichée par le menu **Fenêtre**) puis son icône (ou la commande **Nouvel outil prédéfini** de son menu local).

Les atténuations des corrections

Il y a trois façons d'atténuer une correction qui vient d'être réalisée : la commande **Estomper**, le réglage des options du calque et le dessin de l'outil **Forme d'historique**.

La commande Estomper



La commande du menu Édition (⇧ Cmde F [⇧Ctrl F]).

Contrairement à l'outil **Tampon**, l'outil **Correcteur** ne possède pas de réglage d'opacité pour réduire l'intensité de son application ; cependant, dès son application, vous pouvez utiliser la commande **Estomper Correcteur** du menu **Édition**.

Le travail sur le calque de correction

Si vous avez ajouté un calque pour les corrections, vous pouvez réduire son opacité. Lors des corrections, n'hésitez pas à prévoir plusieurs nouveaux calques, chacun d'eux correspondant à une zone différente de l'image sur laquelle vous devez intervenir.

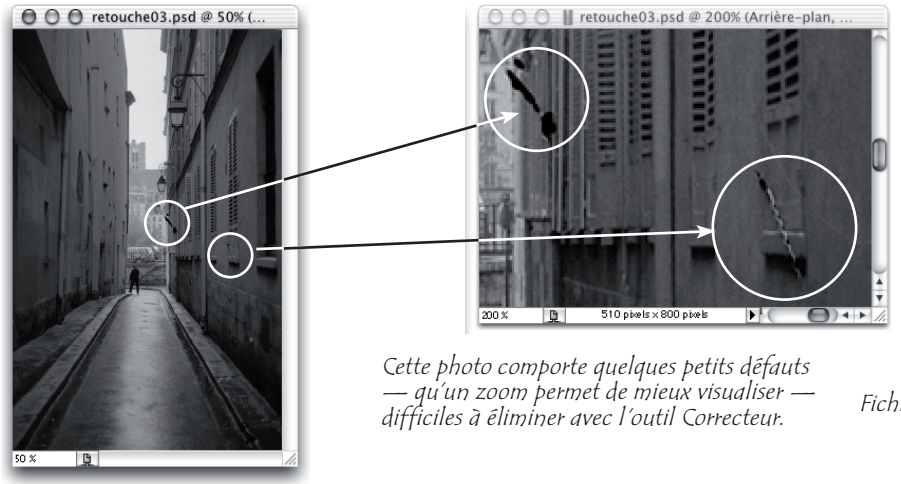
Si toutes vos corrections ont été faites sur un seul calque, il est néanmoins possible d'atténuer localement certaines d'entre elles. Pour cela, utilisez la gomme avec une opacité réduite, ou mieux encore, ajoutez un masque de fusion en cliquant sur l'icône de la palette **Calques** et dessinez dessus avec le pinceau réglé avec une opacité réduite et le noir comme couleur de premier plan.

Le pinceau historique

Même si vous avez travaillé sans calque, vous pouvez utiliser le **Pinceau historique**, avec une opacité plus forte, pour effectuer un retour en arrière localisé sur une zone. Dans la **barre d'options**, réglez sur le mode **Obscurcir** pour éviter la réapparition des taches claires et **Éclaircir** pour empêcher l'apparition des taches sombres.

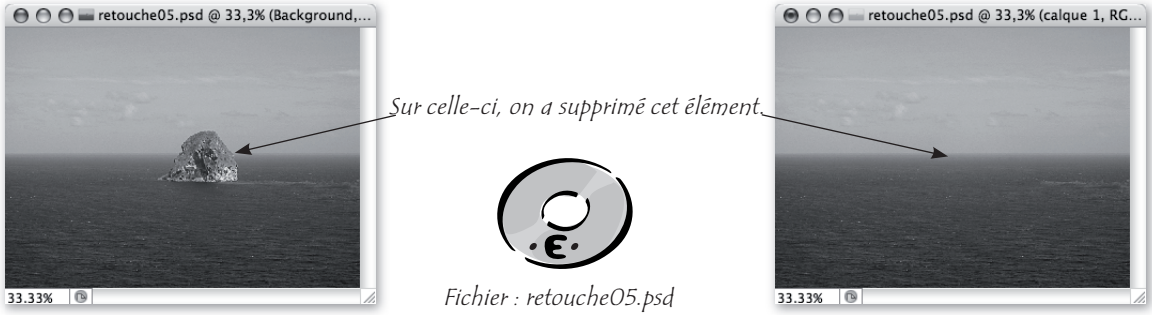
L'outil Pièce

L'outil **Pièce** (qui s'active en tapant ⇧**J**, une ou deux fois) s'utilise soit pour des corrections de taille plus importante, soit sur des zones présentant des différences de couleurs plus marquées.



Cette photo comporte quelques petits défauts — qu'un zoom permet de mieux visualiser — difficiles à éliminer avec l'outil Correcteur.

Fichier : retouche03.jpg



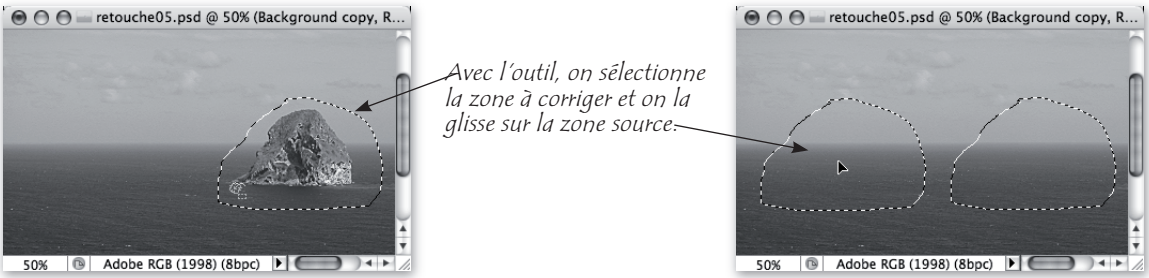
Sur celle-ci, on a supprimé cet élément

Fichier : retouche05.psd

Remarque : contrairement à l'outil **Correcteur**, avec l'outil **Pièce** le nettoyage est irréversible. Il est donc fortement conseillé de faire une copie du calque à traiter pour procéder au traitement. Cette copie s'obtient rapidement au clavier en tapant **Cmde J** [**Ctrl J**].

La technique de retouche

Pour effectuer une retouche avec l'outil **Pièce**, vous devez glisser une sélection de la zone à corriger sur une partie de l'image qui sert de référence pour « remplir » cette sélection. La sélection peut être réalisée directement avec l'outil **Pièce** ou par d'autres méthodes (*voir plus loin*). Pendant le glissement et afin de l'affiner, la sélection se remplit de pixels corrigés qui montrent un aspect voisin de celui que prendra la zone une fois traitée.

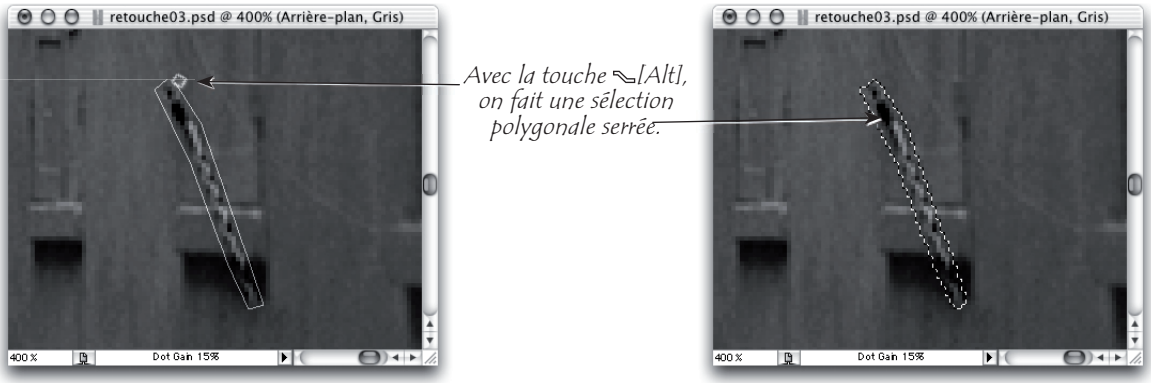

retouche05.psd @ 50% (Background copy, R...
50%
Adobe RGB (1998) (8bpc)
Avec l'outil, on sélectionne la zone à corriger et on la glisse sur la zone source.
retouche05.psd @ 50% (Background copy, R...
50%
Adobe RGB (1998) (8bpc)

La sélection de la zone à retoucher

La réalisation de la sélection avec l'outil Pièce

Tracé libre : si la sélection est réalisée par glissement (comme pour un dessin au crayon), elle a une forme quelconque.

Tracé polygonal : si vous effectuez des clics successifs en enfonçant la touche ⌥**[Alt]**, la sélection a une forme polygonale.


retouche03.psd @ 400% (Arrière-plan, Gris)
400 %
Dot Gain 15%
Avec la touche ⌥[Alt], on fait une sélection polygonale serrée.
retouche03.psd @ 400% (Arrière-plan, Gris)
400 %
Dot Gain 15%

Remarque : si la zone à traiter présente un arrière-plan non uniforme, faites une sélection serrée et glissez-la sur une partie d'aspect semblable. Le glissement peut se réaliser avec la touche ⇧ si la source se situe sur la même zone horizontale ou verticale — même sans ⇧, le curseur devient blanc pour indiquer l'alignement.